9/2023 ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

ЛЁД И ПЛАМЯ

Блоки горячие и холодные

УЮТНАЯ КЛАДОВАЯ

Держим сундуки в порядке!

БИТВА С ПРИВИДЕНИЕМ

Как победить ифрита

МОРОЗ НЕ СТРАШЕН!

В ГОСТЯХ У БЕЛОГО МЕДВЕДЯ

6+

ЛЕВ
4 607092 442600 23009

НАУЧНАЯ ЁЛКА WOW! HOW?

Путешествие на СеРверный полюс

Настоящие чудеса и приключения

Яркие и масштабные эксперименты

Каждый гость участвует в шоу

Научные новогодние подарки

Специальные условия посещения по промокоду MINECRAFT

Максимальная скидка 20% на билеты любой категории

Билеты от 990 рублей на elkawowhow.ru

Для получения скидки 20% введите промокод MINECRAFT при оформлении заказа на сайте elkawowhow.ru на странице оформления билетов

Подробности о ёлке: **8 (499) 704-42-46**

с 23 декабря 2023 по 5 января 2024

КЦ ЗИЛ (м. Автозаводская)
Москва, ул. Восточная, 4к1

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

ЛЁД И ПЛАМЯ 4

ПОДЗЕМНАЯ КЛАДОВАЯ 14

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20

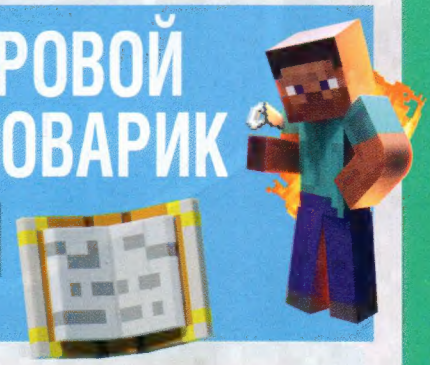
ПО ПУСТЫНЯМ И ДЖУНГЛЯМ 22

МОБЫ НИЖНЕГО МИРА 28

СНЕЖНАЯ ТУНДРА 32

ГРЯЗНЫЕ ДЖУНГЛИ 36

ИГРОВОЙ СЛОВАРИК 40



ЛЁД И ПЛАМЯ

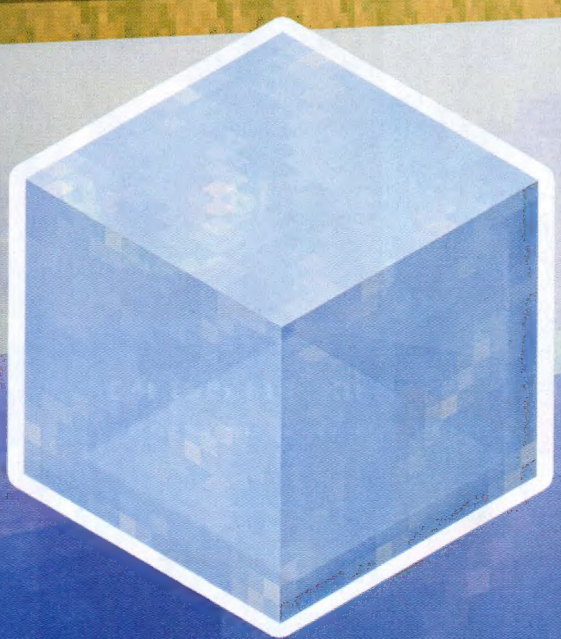
ЧАСТЬ 1

Бескрайние просторы холодных биомов покрыты льдом и снегом. А в глубоких пещерах течёт раскалённая лава и пылает огонь. Однако и мороз, и жар могут принести пользу умелому игроку!

ЛЁД

ГДЕ
В холодных и снежных биомах

Ступив на лёд, ты заметишь, что твоя скорость немного увеличилась, однако остановиться или повернуть будет трудно, потому что лёд скользкий. Он покрывает озёра, реки и океаны в снежных и холодных биомах, плавится под прямым светом, однако, когда свет угаснет, может замёрзнуть опять.



ОСТОРОЖНОСТЬ ПРЕЖДЕ ВСЕГО

Лёд нельзя получить в виде предмета, не используя шёлковое касание. При добыче без этих чар он превратится в блок воды. Лёд возникает в составе естественной структуры в иглу, ледяных пиках и айсбергах.

ПЛОТНЫЙ ЛЁД

ГДЕ
Ледяные пики, снежные горы, снежная тундра

Обычный лёд прозрачный и тает, а плотный лёд не пропускает света и не тает под солнечными лучами. Он чуть более скользкий, чем обычный, и встречается гораздо реже. Его можно найти только в иглу, заснеженных горах, деревнях в снежной тундре и на ледяных пиках.

ЛЕДЯНОЙ КУБИК

Если добывать плотный лёд киркой, он, в отличие от обычного, не расплавится, но собрать его можно только с шёлковым касанием. Блок плотного льда можно сделать из 9 блоков обычного льда, и, в свою очередь, 9 блоков плотного льда составят синий лёд.

Рецепт плотного льда

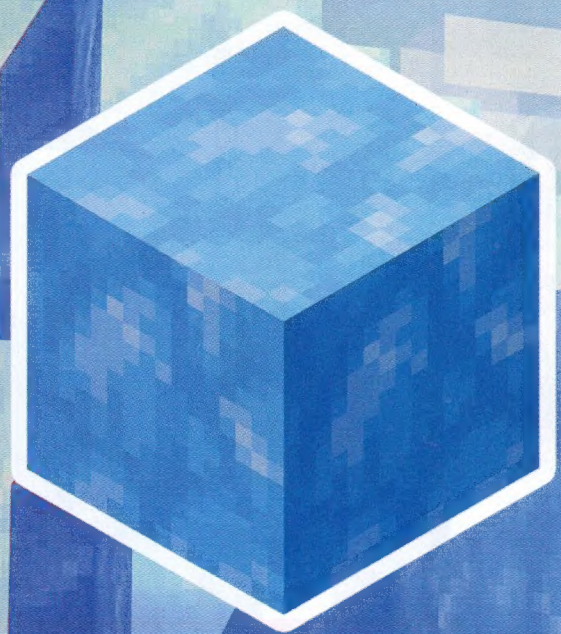
ЛЁД И ПЛАМЯ

ЧАСТЬ 2

СИНИЙ ЛЁД

ГДЕ
В АЙСБЕРГАХ И В СНЕЖНОЙ ТУНДРЕ

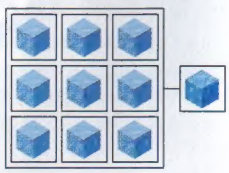
По свойствам синий лёд ближе к плотному льду, чем к обычному ледяному блоку. Из трёх видов он самый скользкий, а это значит, что ходить по нему можно быстрее, чем по любым другим блокам в «Майнкрафте». Его можно найти на нижней стороне айсбергов. В заснеженной тундре он образует высокие арки.



ПАРАМЕТРЫ

СТОЙКОСТЬ К СВЕТУ

При разрушении синий лёд не превратится в воду, а просто исчезнет. Зато он не плавится на свету. Блоки, поставленные на синий лёд или другие разновидности льда, унаследуют скользкие свойства блока. Если лава течёт по почве душ мимо синего льда, она превратится в базальт.



Рецепт синего льда

ПОДМОРОЖЕННЫЙ ЛЁД

ГДЕ
При ходьбе ледяной поступью

В отличие от других ледяных блоков, подмороженный лёд не появляется естественным образом ни в одном биоме. Он возникает, только когда игрок идёт мимо воды в ботинках, зачарованных на ледяную поступь. Ведёт себя так же, как лёд, то есть он скользкий и тает, превращаясь в воду.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,5

ТВЁРДОСТЬ 0,5

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СМОТРИ ПОД НОГИ

Подмороженный лёд существует всего несколько секунд и потом превращается обратно в воду. Сохраниться дольше он может только в тёмных местах. Ближе к исчезновению текстура блока меняется. Уничтожить подмороженный лёд можно, но он всего лишь превратится в воду. Добыть его и положить в инвентарь нельзя.

ЛЁД И ПЛАМЯ

ЧАСТЬ 3

СНЕЖНЫЙ БЛОК

ГДЕ
В снежных биомах и в иглу

Снежные блоки встречаются в зимних биомах, от ледяных пиков до заснеженных склонов. Из них сложены иглу и дома в деревнях заснеженной тундры. Снег устойчивее к свету, чем лёд, и если добыть его без шёлкового касания, распадётся на снежки.

СНЕГОВИК

Если поставить два блока снега один на другой и увенчать вырезанной тыквой или тыквенным фонарём, получится снежный голем. Он будет бросаться снежками, отгоняя враждебных мобов и нанося урон ифритам. Из трёх блоков снега можно создать снежные слои.

Рецепт снежного блока

СНЕЖНЫЙ СЛОЙ

ГДЕ
В снежных биомах и высоких горах

В различных биомах после снегопада на земле остаётся тонкий снежный покров. Рядом со светящимся блоком он тает. При разрушении снежных слоев — но только лопатой — выпадают снежки. Можно создать снежные слои из трёх блоков снега. Снежные големы при ходьбе оставляют за собой след из снежного слоя.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,1
ТВЁРДОСТЬ 0,1
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

РЫХЛЫЙ СНЕГ

ГДЕ
В котлах под снегопадом

В холодных биомах будь осторожен — можешь попасть в рыхлый снег. Наступив на такой блок, игрок или крупный моб провалится в него и начнёт замерзать, получая урон от холода. Спасти могут только кожаные ботинки. Рыхлый снег скапливается в котлах, оставленных под снегопадом, и его можно добыть ведром.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,1
ТВЁРДОСТЬ 0,25
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЛЁД И ПЛАМЯ

ЧАСТЬ 4

ОГОНЬ

ГДЕ
ВЕЗДЕ, ГДЕ ЕСТЬ ГОРЮЧИЕ БЛОКИ

Огонь — это сила майнкрафтовой природы, способная уничтожать многие блоки, и при этом он являет собой величественное зрелище. Разумеется, яркое пламя служит мощным источником света. Огонь вспыхивает, если лава находится рядом с горючими блоками, или от удара молнии. Игрок может зажечь огонь с помощью огнива или огненного шара.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 15

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ПЛАМЕННЫЙ ПРИВЕТ

Огонь наносит урон игрокам и многим мобам, однако урон этот меньше, чем от лавы. И даже выйдя из огня, жертва продолжает получать урон. Огонь распространяется во все стороны на блоки воздуха, соседствующие с горючим блоком. Огонь сам собой возникает в Нижнем мире. Разумеется, огонь нельзя добыть как предмет.

ЛАВА

ГДЕ
в Верхнем
и в Нижнем мире

Текущая расплавленная лава — распространённое зрелище и в Верхнем, и в Нижнем мире. Она часто встречается в пещерах и собирается в озёра на поверхности. Лава ярко светится и может поджигать горючие блоки, стоящие рядом. Она жидкая, как вода, и в Верхнем мире может растекаться на 4 блока в стороны и бесконечно падать вниз.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 15

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 100

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ГОРЯЧИЕ РЕКИ

В Нижнем мире лава течёт быстрее и дальше, чем в Верхнем. Лаву нельзя собрать как предмет, но можно зачерпнуть ведром и вылить в котёл. Любой игрок и большинство мобов, соприкоснувшись с лавой, будут получать урон от огня в течение нескольких секунд, даже если контакт прекратится. Предметы, оброненные в лаву, разрушатся. Невредимым останется только незерит.

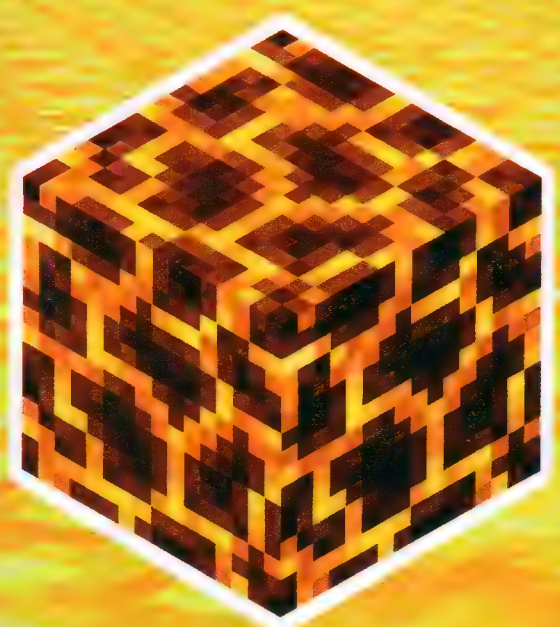
ЛЁД И ПЛАМЯ

ЧАСТЬ 5

БЛОК МАГМЫ

ГДЕ
В океанских биомах и в Нижнем мире

Близкий родственник лавы — блок магмы, неподвижный раскалённых блок. Блоки магмы встречаются в разрушенных порталах, развалинах бастиона и базальтовых дельтах Нижнего мира и на океанском дне Верхнего мира. Магма, в отличие от лавы, не уничтожает предметы.



ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

Это блок наносит урон любому игроку или мобу, кто наступит на него, даже под водой.
Огонь на магмовом блоке горит бесконечно.
Предметы не уничтожаются, если брошены на него.
Если магмовый блок находится в воде, то над ним можно увидеть поток воздушных пузырей.
Зомби, криперы и прочие враждебные мобы ближнего боя не подойдут к игроку, если между ними стоит блок магмы. Однако волки могут перепрыгнуть через него.

КОЛОННА ПУЗЫРЬКОВ

ГДЕ
Под водой

Когда на дне океана возникает блок магмы, от его жара вода над ним закипает и превращается в колонну пузырьков, которая затягивает вниз попавшего в неё игрока. Похожее явление встречается в песках душ, хотя там пузырьки выталкивают игрока наверх.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 15

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 100

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

Плавая в пузырьковых колоннах, игроки могут пополнять запас воздуха под водой.

Если игрок в лодке попадёт в колонну пузырьков, лодка начнёт трястись и в конце концов потонет.

Если сдвинуть пузырьковую колонну поршнем, создастся блок воды. На основе этого можно построить лифт, перемещающий игроков вниз или вверх по водной толще.

ПОДЗЕМНАЯ КЛАДОВАЯ

Эту базу построил мой друг Флинт Каменотёс. Прочитай его советы!

ЧАСТЬ 1

В «Майнкрафте» существуют сотни разнообразных блоков и предметов. Неудивительно, что в сундуках творится беспорядок. Построй рядом с базой такую подземную кладовую, и всегда легко найдёшь то, что нужно. Долгими зимними вечерами здесь так уютно!

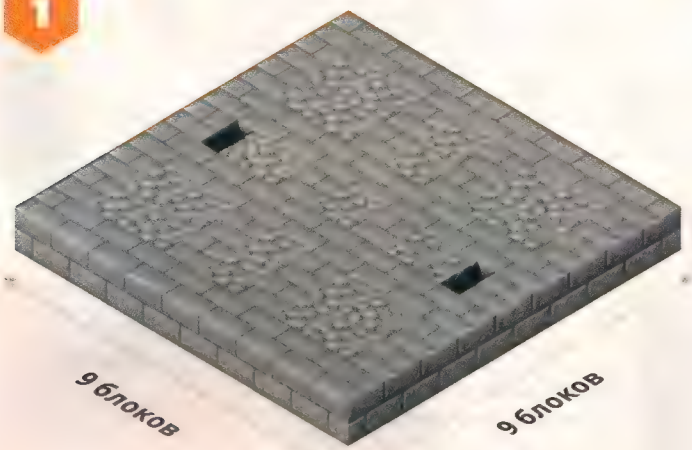
ФЛИНТ КАМЕНОТЁС

Кузнец-виртуоз

Сами знаете, я люблю камни. И сокровища люблю. Много набрал! А как сберечь-то? Кладовку построить! Надёжную, чтобы ни один моб не пробрался!

СЛОЖНОСТЬ ★★★☆☆ 30 мин.

1



Сначала выкопай канаву глубиной девять блоков и расчисти внизу площадку 9 x 9 блоков. На дне ямы уложи фундамент из булыжника, булыжных ступеней и каменных кирпичей.

2

По краям фундамента начинай возводить стены. Посреди каждой стены оставь проём и в один из этих проёмов установи лестницу.

3

Расставь восемь больших сундуков — по два у каждой стены. Добавь со всех сторон ещё слой каменных кирпичей и установи вторую лестницу поверх имеющейся.

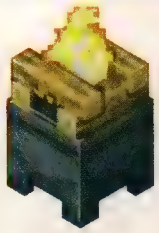
4

Возведи ещё один слой стен из каменных кирпичей и железных решёток. Восемь решёток поставь над сундуками и две — над проёмами в стенах. У входа уложи перевёрнутые ступеньки из каменного кирпича.

КАК ПОСТРОИТЬ

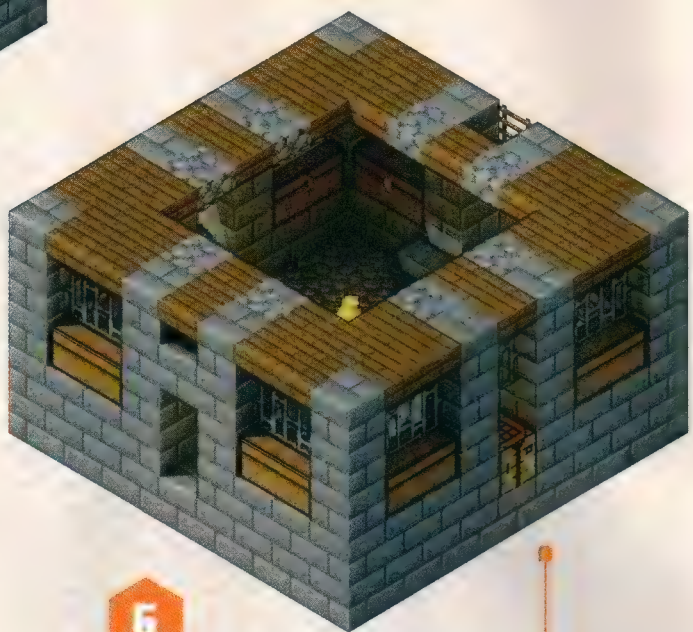
ЧАСТЬ 2

5



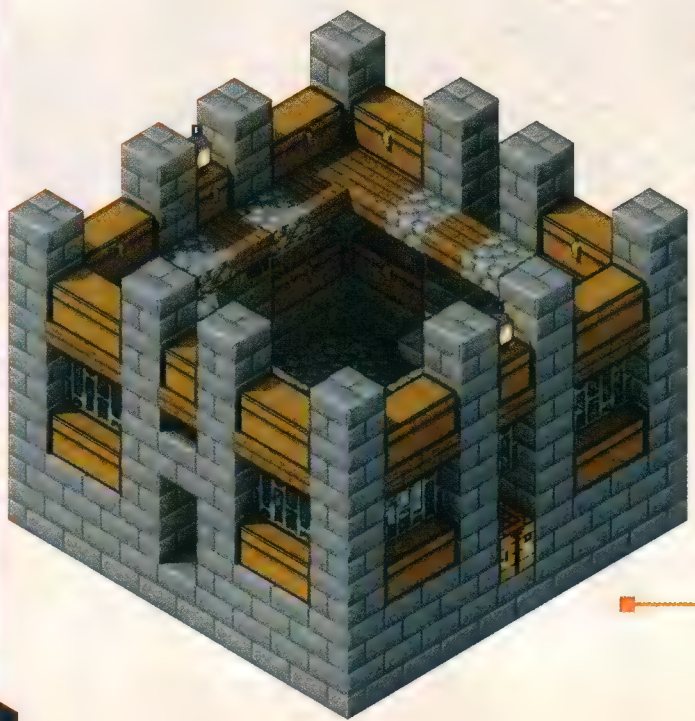
Сделай необычное освещение из костра и котла.

Добавь детали интерьера: кнопку из полированного чернокамня, фонари и бытовые блоки. В кладовке есть наковальня, точило, печь и верстак.



6

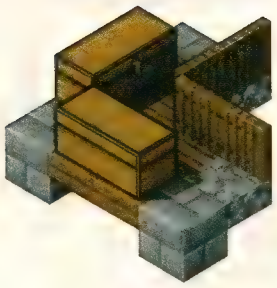
Чтобы увеличить ёмкость кладовки, надстрой балкон второго этажа. Сделай его из каменного кирпича, еловых плит и булыжных ступенек. Дотяни лестницу до нового балкона.



7

Добавь к стенам два слоя каменных кирпичей. Поставь в проёмы ещё восемь больших сундуков, а в окна — по сундуку и фонарю.

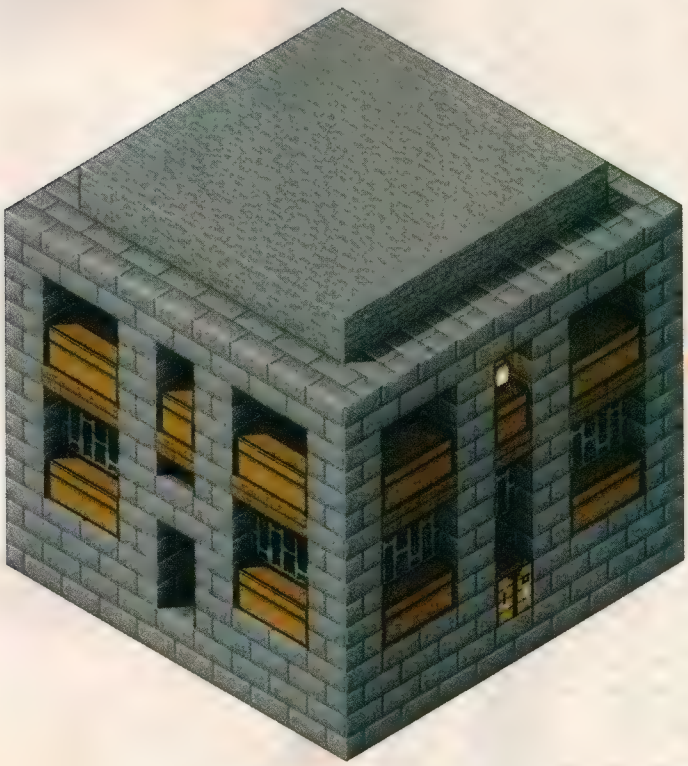
8

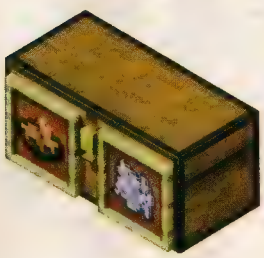


Установи вокруг балкона перила из еловых люков.

9

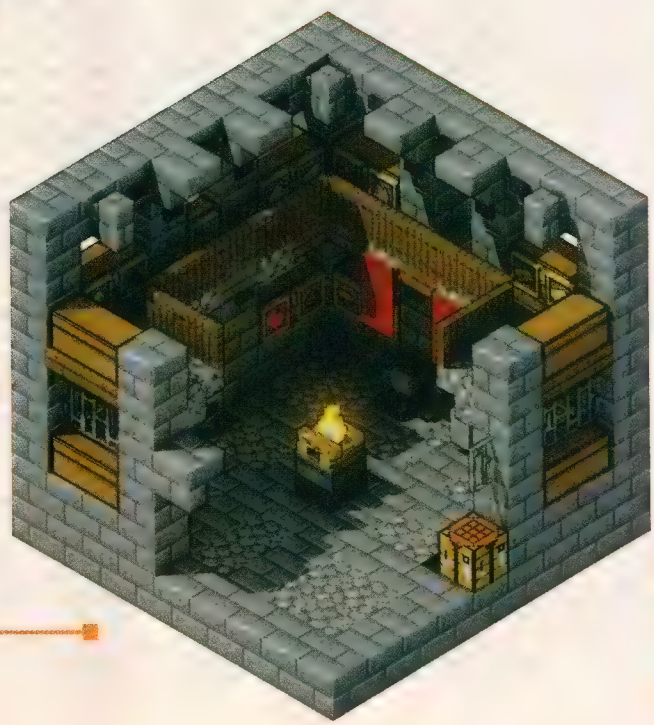
Уложи на стены ещё один слой каменного кирпича и накрой кладовую каменной крышей.





10

И наконец наполни сундуки своими припасами. Положи на каждый сундук рамку и помести в неё образец того, что хранится внутри. И тогда ты без труда найдёшь всё что нужно!



ЗАМО́К С СЕКРЕТОМ

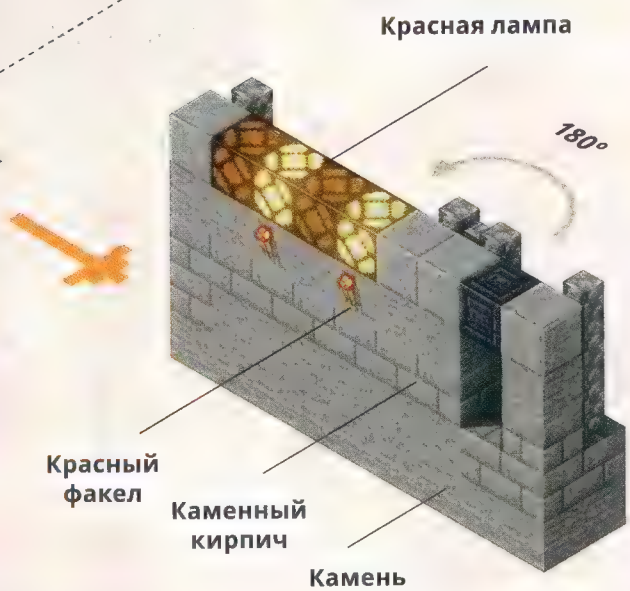
ЧАСТЬ 3

Кладовка — штука удобная, однако она, как магнит, притягивает непрошеных гостей. Для защиты накопленного добра поставь особый секретный замо́к из красного камня.

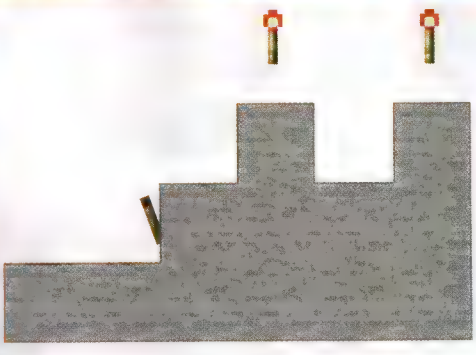
СЛОЖНОСТЬ ★★★★☆ 10 мин.

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Можешь включить в секретный замок побольше рычагов. Для замка с пятью рычагами существует 32 возможных комбинации, а с шестью рычагами — 64 комбинации.



КРАСНЫЙ МЕХАНИЗМ



Вид сбоку

Вид сверху

Красные факелы, красная пыль и каменные блоки создают прорезь для комбинационного замка. Чтобы задать код, просто добавь или передвинь красный факел и каменный блок под ним. Такой механизм называется логической схемой «И».

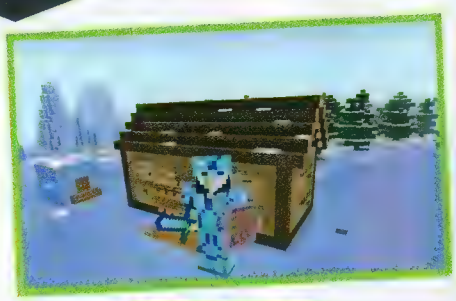
С НОВЫМ ГОДОМ!

ГОВОРИТ МОНТИ

Дорогие ребята!
Скоро наш любимый праздник Новый год! Поздравляю всех вас и желаю ярких достижений в нашей любимой игре!
Я получил множество отличных рисунков и хочу с вами поделиться.

Рисунок Киры.

Крипер празднует Новый год. Рисунок Глеба, Чебоксары.



Зимний домик Матвея из Самары.

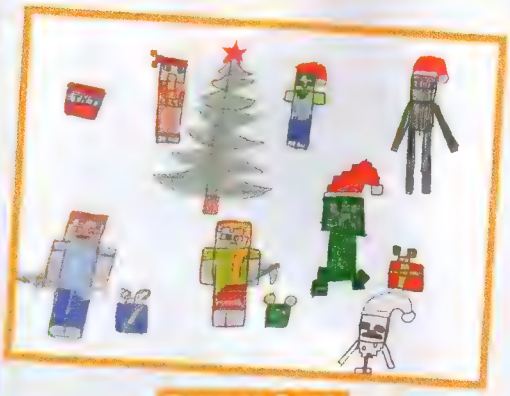


Рисунок Дени.

Мерк построил новогодний домик.

Рисунок Миши из Санкт-Петербурга.

Лёня нарисовал дом Деда Мороза и салют.

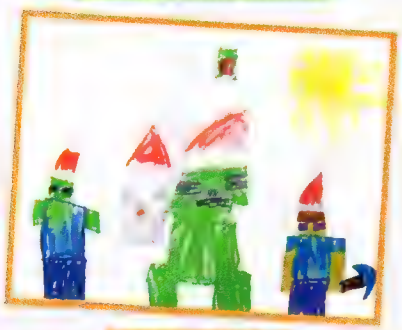


Рисунок Льва.

Рисунок Захара, Брест.

Есенин нарисовал новогоднюю ночь.

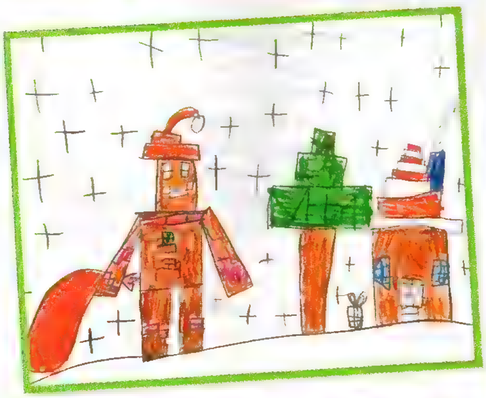
ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

[illegible]

Рисунок Димы.

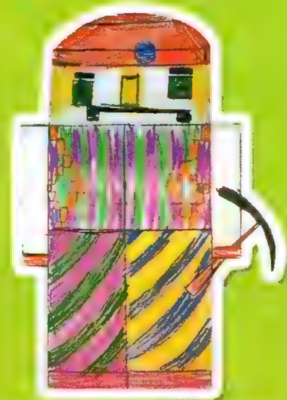
Рисунок Юли.

Матвей из Иркутска хочет вручить подарок снежному голему.



Снежный мир. Рисунок Димы.

Вызыватель Дед Мороз.
Рисунок Тихона.



Новогодний шахтёр.
Рисунок Егора, Москва.

Дед Мороз и Снегурочка.
Рисунок Миши, Северодвинск.

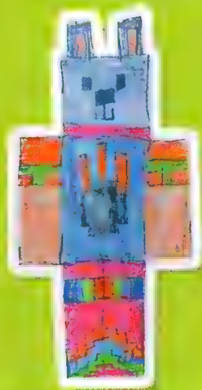


Рисунок Кирилла, 9 лет, Москва.

Стив добывает камень.
Рисунок Ярославы, 9 лет, Балашиха.

Этот дом построил Артём, 4 года.
А в сундуке много вещей.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес:
info@leobooks.ru
«Для Монти».

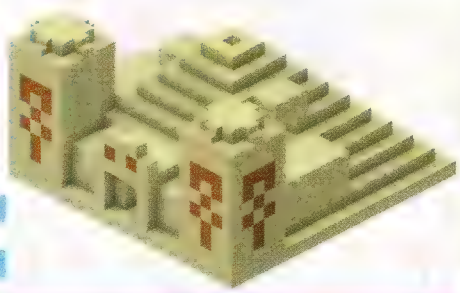
ПО ПУСТЫНЯМ И ДЖУНГЛЯМ

ЧАСТЬ 1

На просторах «Майнкрафта» путешественника ждёт много сюрпризов. Хочешь как следует подготовиться к дальнему пути? Почитай советы Медведя!

ПУСТЫНИ

Бескрайний песок, кактусы и парочка сухих кустов — добро пожаловать в пустыню! Это один из засушливых биомов, где никогда не идёт дождь. Но иногда можно заметить, как над пустыней сгущаются тучи и освещённость снижается, словно перед дождём в других биомах. При таком освещении монстры могут прийти в пустыню и атаковать тебя, как и в других биомах в дождливую погоду. Путешествуя по пустыне, можно найти деревню и знаменитые пирамиды. Очень часто они занесены песком, но ты наверняка заметишь часть стены, выглядывающую из-под песка. Среди обитателей пустыни обрати внимание на кадавров (зомби-мумии). Им не страшен солнечный свет.



ПИРАМИДА (ПУСТЫННЫЙ ХРАМ)

Исследование этой постройки всегда связано с риском для жизни. Помимо монстров, живущих в храме, и взрывчатки, которая активируется нажимной пластиной в комнате с сундуками, там много других опасностей, так что скучно тебе не будет. Комната с сундуками находится в подвалах пирамиды. Вход в неё расположен под голубым блоком, который ты увидишь при входе в храм. Есть много способов войти в эту комнату, не рискуя жизнью. Можно использовать воду, чтобы медленно спуститься и не задеть пластины. Или найти способ активировать эти пластины издалека. Не забывай, что в этой комнате есть монстры, которые тоже могут случайно нажать на пластины и включить ловушку. Лучше сломай эти пластины, от греха подальше.

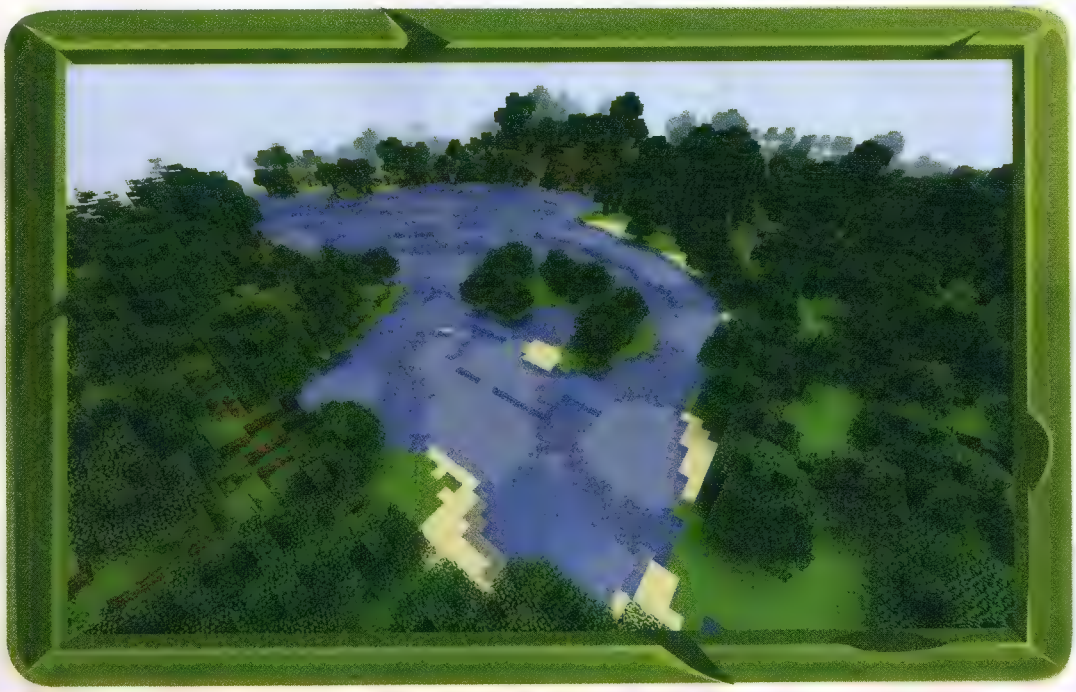
КАДАВРЫ

Очки здоровья: 10 сердечек

У этих монстров есть уникальная особенность — они не чувствительны к солнечному свету. С вероятностью 80% их можно встретить в пустыне. Они накладывают на игрока эффект голода. Этот эффект, который на сложном уровне длится 21 секунду, помешает тебе восстановить очки здоровья. Если сражаешься с несколькими врагами одновременно, такой эффект может быть очень опасен.

ДЖУНГЛИ

Этот биом выглядит внушительно, в нём легко заблудиться. Заросли деревьев в джунглях очень густы. Как и в лесу, свет почти не проникает через листву, поэтому скелеты, криперы и зомби могут появиться там даже днём. На тропических деревьях ты увидишь небольшие отростки. Сломав их, ты получишь какао-бобы (они пригодятся для печенья). В джунглях можно найти лианы — срезай их ножницами, а то исчезнут. Если прикрепить лианы на блок, то по ним можно взобраться, как по лестнице. А ещё в джунглях можно встретить диких оцелотов и попугаев (не пытайся найти их в других биомах, не получится). Тропические храмы тоже находятся в джунглях.



ХРАМ В ДЖУНГЛЯХ

Это трёхэтажное здание прячет в своих подвалах много сундуков. Чтобы безопасно проникнуть туда, найди потайную дверь и включи её с помощью рычагов (они соединены с системой красного камня). Будь осторожен, ты случайно можешь включить ловушку, которая забросает тебя стрелами из раздатчика. В сундуках этого храма часто попадаются золотые и железные слитки, но иногда там можно добыть и броню для лошади, зачарованную книгу, алмазы и другие сокровища.

ПОПУГАЙ

Очки здоровья: 3 сердечка

Чтобы приручить эту птичку, понадобятся семена. Подойдут семена пшеницы, тыквы, арбуза или свёклы. Когда увидишь маленькие сердечки — попугай приручён. После этого он полетит за тобой, сядет тебе на плечо и даже начнёт подражать звукам разных существ, находящихся поблизости. Будь осторожен и не пытайся накормить попугая печеньем — он отравится и умрёт.

ОЦЕЛОТ

Очки здоровья: 5 сердечек

К этой дикой кошке сложно подойти. Чтобы приручить её, ты должен сидеть на корточках, держа в руках сырую рыбу. Нужно долгое время оставаться неподвижным, только тогда оцелот подойдёт к тебе. После этого можно его накормить. Накормленный оцелот станет тебе доверять. Криперы боятся кошек и оцелотов, так что будут убегать подальше.

ПО ПУСТЫНЯМ И ДЖУНГЛЯМ

ЧАСТЬ 2

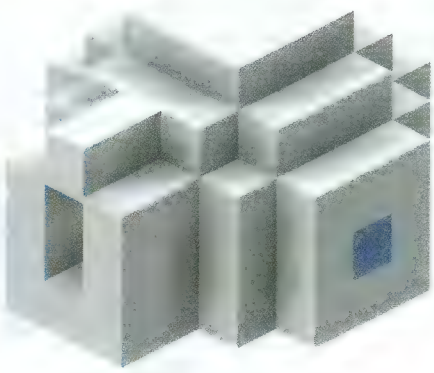
Снежный голем

ЗАСНЕЖЕННАЯ ТУНДРА

Этот биом внешне очень похож на равнину, покрытую снегом. Тут много холмов и мало деревьев, в основном только ёлки, а ещё там стоят иглу, ходят белые медведи и повсюду лежит снег. Самое время лепить снежки, так что доставай лопату. А может быть, построим **снежного голема**? Для этого поставь друг на друга два снежных блока, а сверху надень тыкву или вырезанную тыкву. Голем начнёт атаковать других монстров, кидаясь в них снежками. Эти снежки не наносят монстрам урона, но зато голем отвлекает их внимание на себя, а это бывает полезно, если ты сражаешься с целой толпой врагов. Единственные, кого может ранить снежный голем, это ифриты, так что ради веселья приведи голема в Нижний мир. Для этого защити его зельем огнестойкости. Одна из вариаций заснеженной тундры — **ледяные пики**. Там можно увидеть прекрасные и грандиозные ледяные колонны, которые придают этой территории особую атмосферу. Но, к сожалению, среди ледяных пиков ты не найдёшь ни одного иглу.

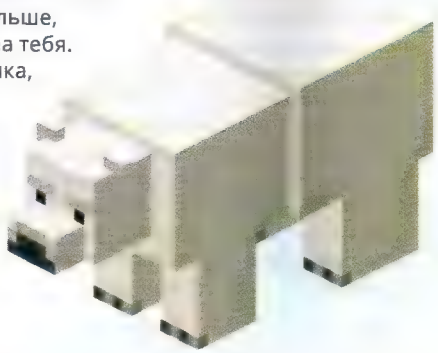
ИГЛУ

Эти постройки не так часто встречаются, а исследовать их очень интересно. Внутри иглу обычно пусто, но иногда в центре комнаты есть люк, ведущий в подвал. В этом подвале можно найти варочную стойку и порцию зелья слабости.
А в сундуке внутри иглу всегда есть золотое яблоко. За железной решёткой внутри иглу спрятан священник или зомби-житель. С помощью яблока и зелья слабости можно превратить зомби-жителя в обычного человека. Если повезёт и ты найдёшь иглу в самом начале игры, то сразу сможешь варить зелья и стать алхимиком.



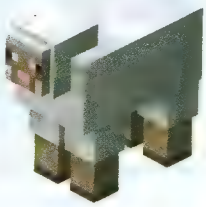
БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ

Очки здоровья: 15 сердечек
Эти мирные животные часто появляются поодиночке. Если увидишь двух белых медведей, то это, скорее всего, будут мама-медведица и медвежонок. В этом случае держись от них подальше, ведь мама может кинуться на тебя. Если нападёшь на медвежонка, то другие белые медведи в радиусе 41 блока прибегут защищать его. Белые медведи очень быстро передвигаются, даже по воде, так что спастись от них нелегко (поможет трезубец с чарами «тягун»).



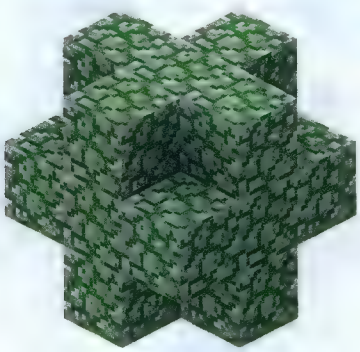
ТАЙГА

Это биом с прохладным климатом. В первую очередь ты найдёшь там очень много елей. Варианты биома — обычная, подзолистая и крупномерная тайга. В каждом из этих вариантов деревья и холмы становятся выше. В подзолистой тайге почва состоит из подзола. Тайгу населяют волки, овцы, коровы и куры. Тайга — один из биомов, где можно найти деревню. Существуют также заснеженная тайга и заснеженная подзолистая тайга. В заснеженных вариантах много животных и растений, но деревень там нет.



ПОДЗОЛ

Этот блок можно найти в подзолистой тайге. По свойствам он похож на блок мицелия (встречается на грибных полях). На нём тоже можно выращивать грибы, при этом им не будет нужен солнечный свет. Как и блок мицелия, подзол нельзя добыть обычным инструментом. Надо наложить на лопату чары «шёлковое касание», иначе ты разрушишь блок и получишь обычную землю. На этом блоке можно выращивать сахарный тростник.



ЗАМШЕЛЫЙ БУЛЫЖНИК

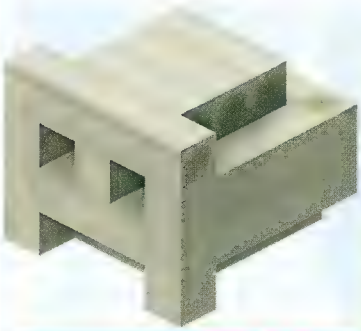
Это ещё одна особенность подзолистой тайги. Но не думай, что эти блоки могут привести тебя к джунглевому храму. Это всего лишь один из вариантов булыжника, но встречается он только в подзолистой тайге, в других вариантах этого биома такой камень не найти. Прогуливаясь по тайге, можно увидеть лишь парочку таких блоков. Но если ты обыщешь это место и раскопаешь его поглубже, то найдёшь много замшелых булыжников. Может быть, ты захочешь использовать их для украшения своих построек?

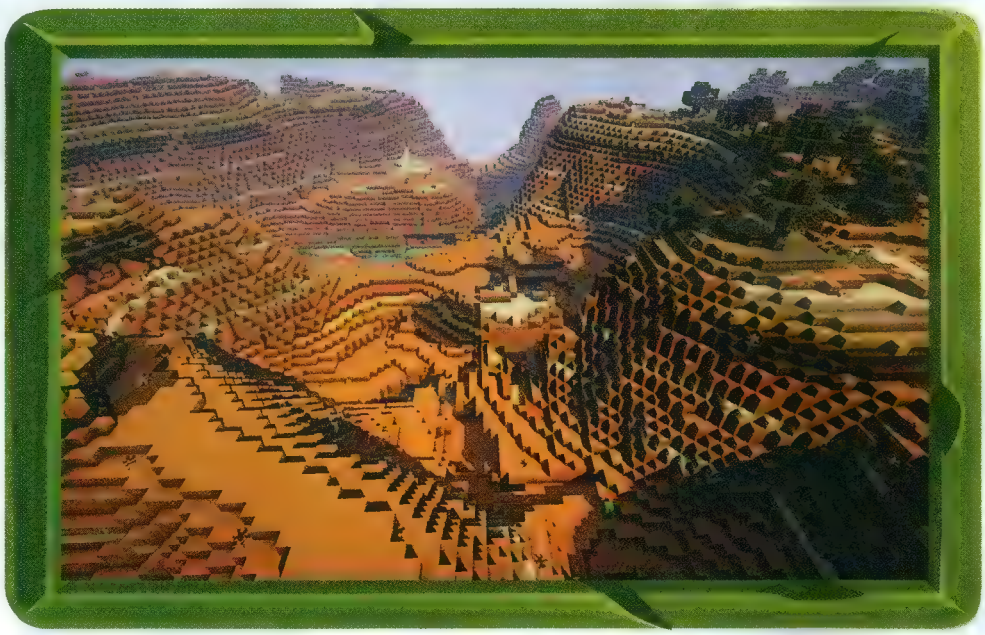
ПО ПУСТЫНЯМ И ДЖУНГЛЯМ

ЧАСТЬ 2

ПУСТОШЬ

Пустошь, как и пустыня, — засушливый регион. В ней никогда не идёт дождь. В основном этот биом состоит из красного песка и терракоты, но иногда на плато можно найти деревья. В пустоши есть деревни, но встречаются они там реже, чем в пустыне. Один из вариантов пустоши — выветренная пустошь. Она состоит из высоких глиняных холмов и чем-то напоминает национальный парк Брайс-Каньон в США. В других вариациях этого биома можно увидеть деревья, небольшие леса и холмы (лесистое плато пустоши и рельефное лесистое плато). На плато встречается каменистая земля — она похожа на обычную землю, но трава на ней не растёт (если вскопать её мотыгой, она превратится в обычную землю). Пустошь состоит из разноцветных блоков глины, так что вид у неё довольно красивый. Некоторые игроки специально ищут пустошь в режиме выживания, чтобы построить там свою базу. В пустоши часто встречаются заброшенные шахты. Такие шахты есть и в других биомах, но в пустоши входы в шахты лучше видны на поверхности.





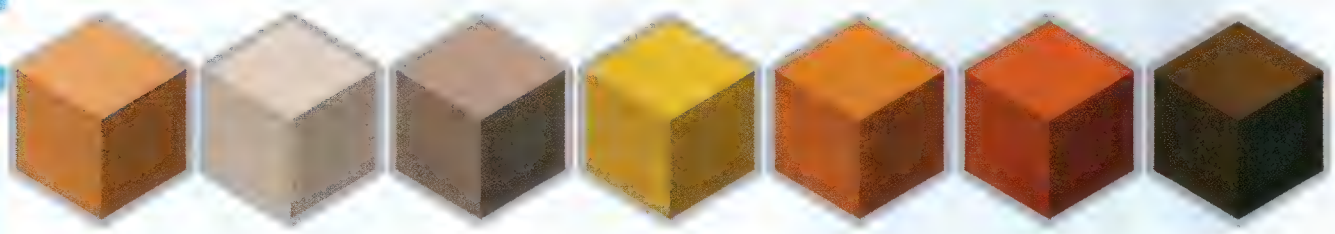
ИСКОПАЕМЫЕ ОСТАНКИ

Это останки существ, которые жили в глубокой древности. Их скелеты попадаются под поверхностью земли (обычно на глубине 20 блоков). Останки состоят из костей. Они могут иметь вид черепов или позвоночников. Их чаще находят в сухих биомах (в пустынях и пустошах), а не в водных.

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА

В пустоши много цветной терракоты (обожжённой глины). Эти блоки очень ценятся строителями. Из терракоты можно построить стены дома или крышу. Её цвет не такой яркий, как у бетонных блоков, так что терракота лучше и естественнее вписывается в окружающую среду. В пустоши можно найти терракоту семи разных цветов: обычную, белую, светло-серую, жёлтую, оранжевую, красную и коричневую.

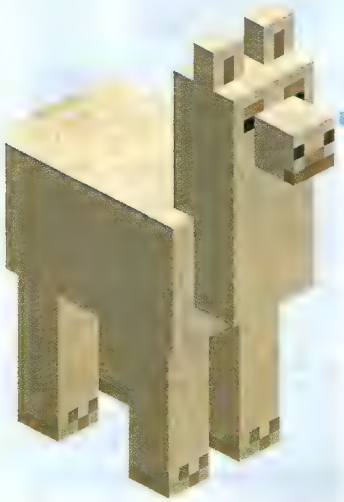
ТЕРРАКОТА



Обычная | Белая | Светло-серая | Жёлтая | Оранжевая | Красная | Коричневая

САВАННА

В этом засушливом регионе не идут дожди. Здесь растут акации и высокая трава, можно встретить лошадей, но в основном водятся ламы. Это один из немногих биомов, где живут ламы. В выветренной саванне можно найти очень высокие и отвесные скалы. В саванне встречаются деревни. Стены домов в таких деревнях будут построены из древесины акации (обтёсанной или нет).



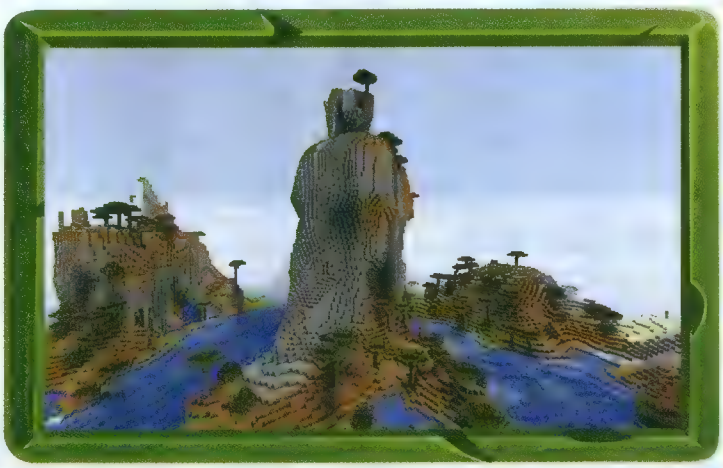
ЛАМЫ

Очки здоровья: от 8 до 15 сердечек

Ламы редко живут поодиночке. Если ты увидел одинокую ламу, осмотрись вокруг, и скоро найдёшь остальных. Они мирные животные, но, если ты нападёшь, могут плюнуть в тебя (плевок ламы снимает половину сердечка). Волки боятся лам и убегают от них. Но если ты будешь гулять с приручённым волком возле лам, твой мохнатый друг не будет бояться. Он даже нападёт на лам, если они начнут плевать в тебя. Ламу можно оседлать, как и лошадь, нажав на неё правой кнопкой мыши. Перед этим покорми её пшеницей, чтобы лама быстрее приручилась. Когда появятся маленькие сердечки, можешь смело залезать ей на спину. Лама не повезёт тебя, но зато ей на спину можно положить сундуки. Размер сундука разный для каждого животного (от 3 до 15 ячеек). Лама пойдёт за тобой только в том случае, если ты наденешь на неё поводок. С помощью одного поводка можно создать караван из 9 лам (приручённых или нет).

ВЫВЕТРЕННАЯ САВАННА

Этот биом очень часто встречается в «Майнкрафте». По высотности он похож на горные биомы. Эту территорию тоже очень любят ламы. В выветренной саванне можно легко найти изумруды (на уровнях от 5 до 32). В этом биоме не так много растительности. Постарайся найти плато выветренной саванны — там много ёлок и дубов. Высота холмов в выветренной саванне достигает 120 блоков. Исследовать этот биом довольно опасно, некоторые возвышенности слишком крутые.



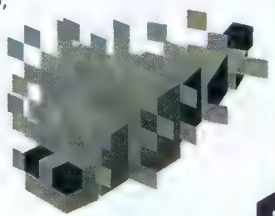
ИЗУМРУДЫ

Изумруды обычно служат деньгами, за которые деревенские жители продают свой товар. Найти изумруды не так-то легко, ведь их нет почти нигде, кроме выветренной саванны. Можно получить изумруды, продав что-нибудь жителям деревни. Например, священник даст тебе один изумруд в обмен на гнилую плоть зомби. Из девяти изумрудов можно получить изумрудный блок. Его можно использовать для создания маяка. Но лучше этого не делать. Для маяка вполне подойдёт железный блок, а получить его гораздо легче, чем изумрудный.

ЧЕШУЙНИЦЫ

Очки здоровья: 4 сердечка

Эти сухопутные рыбки водятся в подземельях выветренной саванны. Они живут в заражённых блоках камня (обычного, замшелого, гладкого, булыжника) или в скалах. Внешне заражённый блок не отличается от обычного. Понять, живут ли в нём чешуйницы, можно, только сломав его (а заражённые блоки, к сожалению, ломаются с одного удара, даже голыми руками). Эти рыбки — маленькие чудовища, и сражаться с ними нелегко, ведь они атакуют стаями. Если разрушишь один заражённый блок, то чешуйницы, как правило, начнут появляться из всех соседних заражённых блоков.



МОБЫ НИЖНЕГО МИРА

ЧАСТЬ 1

Ты отважился спуститься в Нижний мир? Там обитает немало опасных мобов. Почитай мои советы и подготовься к бою!

ИФРИТ

Летающий моб, горячая голова. Пылает гневом.

20	6	5

Дроп

Опыт: 10

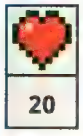
Ифриты обитают в крепостях Края и нападают на любого игрока в радиусе 48 блоков. Они часто вызывают себе на помощь друзей, собираются в стаи и атакуют несчастную жертву сверху. Завидев игрока, ифрит выпускает до трёх огненных шаров, наносящих по пять очков урона. Если шары не попадают в цель, то поджигают всё, во что ударили. И не дотрагивайся до ифрита, урон будет велик! Навредить ифриту может всё, что гасит огонь, например вода или снежки. Хотя этих монстров можно одолеть и более традиционными способами.

КАК ОДОЛЕТЬ

Как говорится, тушить пожар надо... снегом! Забросай ифрита снежками — каждый нанесёт урон в три очка и с шипением растает в жарком пламени. Единственная защита от огненных шаров ифрита — щит, поэтому держи его под рукой.

ЗНАЧКИ ДЛЯ МОБОВ

У каждого из мобов свои особенности. Разобраться в них помогут вот эти значки.



Сердечко — число очков здоровья у этого моба. Чем выше здоровье, тем сложнее его уничтожить.

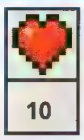
Меч покажет, какой урон может нанести моб в ближнем бою на нормальном уровне сложности.

Лук покажет, много ли урона моб нанесёт с большого расстояния, опять же на нормальном уровне сложности.

Дроп — предметы, выпадающие при обезвреживании моба. Почти каждый моб имеет свой особый дроп.

ГАСТ

Медленно парит и стреляет огненными шарами.



Дроп

Опыт: 5

Гасты обречены вечно скитаться по просторам Нижнего мира. Их огромные силуэты — типичное зрелище в этом адском измерении. Здоровья у гастов очень мало, но зато их огненные шары сеют гибель. Гаст выстреливает огненным шаром в любого игрока, кто подойдёт к нему ближе чем на 64 блока, и будет стрелять каждые несколько секунд до победы — или пока игрок не скроется из виду. Огненные шары движутся довольно медленно, и от них легко увернуться, зато они летят по прямой на бесконечное расстояние. Если тебя угораздило попасть под удар, шар взорвётся и подожжёт весь камень поблизости.

КАК ОДОЛЕТЬ

Самая большая слабость гаста — его собственные огненные шары. Отрази летящий шар оружием ближнего боя или стрелой, и он полетит обратно. Ударив гаста, шар нанесёт ему 1000 очков урона. Не хочешь рисковать? Тогда терпеливо стреляй из лука.

МОБЫ НИЖНЕГО МИРА

ЧАСТЬ 2

ЛАВОВЫЙ КУБ

Горючее существо в трёх размерах.

1/4/16	3/4/6	нет

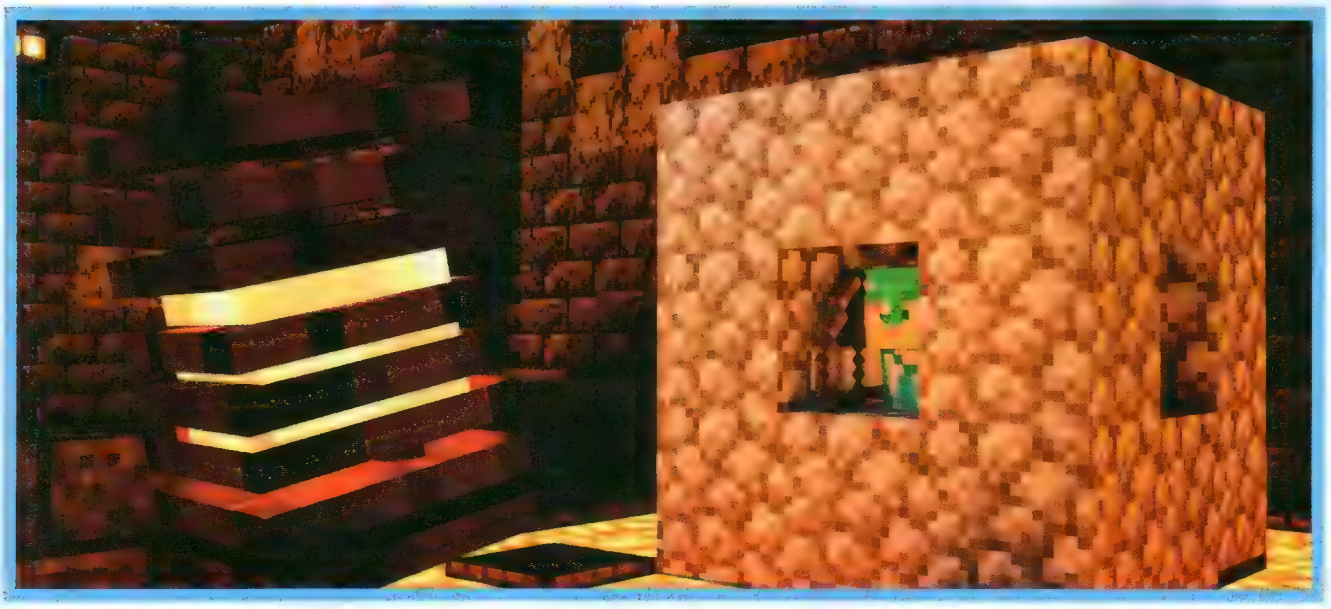
Дроп

Опыт: 1-4

Правда, страшно — ты думал, что победил врага, а он взял и распался на несколько маленьких? Именно так ведёт себя лавовый куб. Большой куб под ударами игрока распадается на 2–4 средних, а те, в свою очередь, на 2–4 мелких. Они могут нанести урон, только коснувшись тебя, однако движутся вдвое проворнее других мобов и часто подпрыгивают в воздух, стараясь упасть на тебя и раздавить. К счастью, обитают они только в Нижнем мире.

КАК ОДОЛЕТЬ

Лавовые кубы устойчивы к падению и огню, быстры и непредсказуемы. Он опасен, только если прыгнет на тебя, так что построй себе пещерку и оставь в стенах и на крыше проёмы по одному блоку. Держи лук наготове и стреляй, как только он попытается прыгнуть.



ХОГЛИН

Зловредный обитатель Нижнего мира с длинными клыками.

40	8	нет

Дроп

Опыт: 3

Эти звери бродят по багровым лесам Нижнего мира. Нападают на встречных игроков и подбрасывают их в воздух, словно тряпичных кукол. Питают неприязнь к некоторым блокам, например к искажённым грибкам и порталам в Нижний мир, стараются к ним не приближаться.

КАК ОДОЛЕТЬ

Оберни страх хоглина против него — встань среди искажённых грибков так, чтобы хоглин тобой заинтересовался, но побоялся подходить. С безопасного расстояния обрушь на него град стрел из лука. Заросли грибка должны быть не меньше чем 4 × 4 блока, иначе хоглин поборет страх и нападёт. Малыши-хоглины, естественно, наносят меньше урона.

ЗОГЛИН

Зомби-версия пришельца из Нижнего мира.

40	8	нет

Дроп

Опыт: 3

Если хоглин, при всей своей нелюбви к порталам, попадёт в Верхний мир, он превратится в зомби-версию. В облике зомби они теряют страх перед некоторыми блоками, однако сохраняют огромную силу атаки.

КАК ОДОЛЕТЬ

Как и любая нежить, зоглины терпят урон от предметов, дающих излечение. Держась на расстоянии, метни в него взрывным зельем исцеления. Убьёшь двух зайцев сразу — если в бою ты получишь урон, то сможешь тотчас же поправить здоровье.

СНЕЖНАЯ ТУНДРА

ЧАСТЬ 1

Пожалуй, это самый опасный биом Верхнего мира, но мне очень хотелось посмотреть на ледяные пики. Земля снежной тундры покрыта снегом и льдом, а деревья очень редки. Чтобы построить небольшой огород, пришлось здорово потрудиться — почти вся вода в тундре замёрзла, а животные попадаются нечасто. К счастью, в деревне и в иглу нашлись сундуки с добычей, и голодать мне не пришлось.

ЗОМБИ-ЖИТЕЛЬ

ДЕРЕВНЯ ЗОМБИ

БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ

ЗИМОГОР
РЫБА
ИГЛУ
ЧЕШУЙНИЦА
КРОЛИК
ЛЕДЯНЫЕ ПИКИ
КРАСНЫЙ ГРИБ

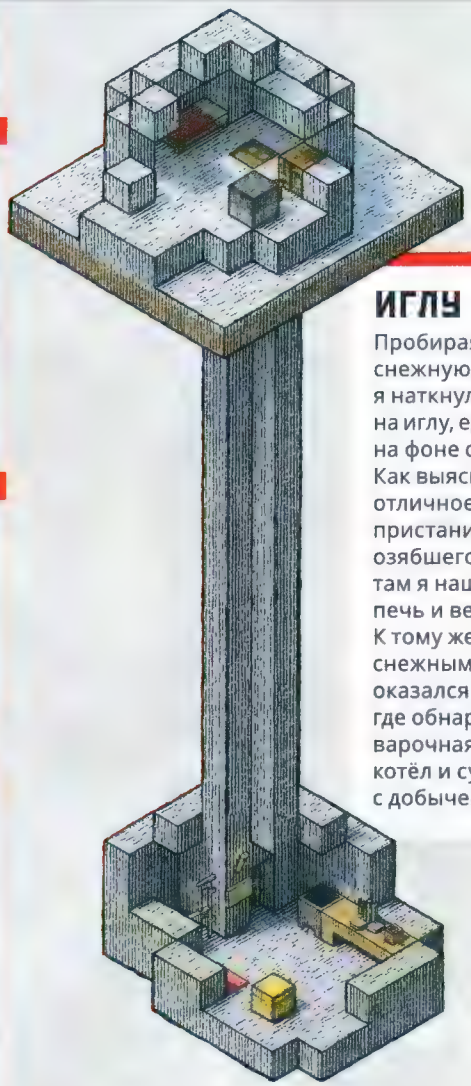
СНЕЖНАЯ ТУНДРА. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

Тип: Холодный
Температура: 0,0
Осадки: Снег
Разновидности: Снежные горы, ледяные пики
Опасные мобы: 8

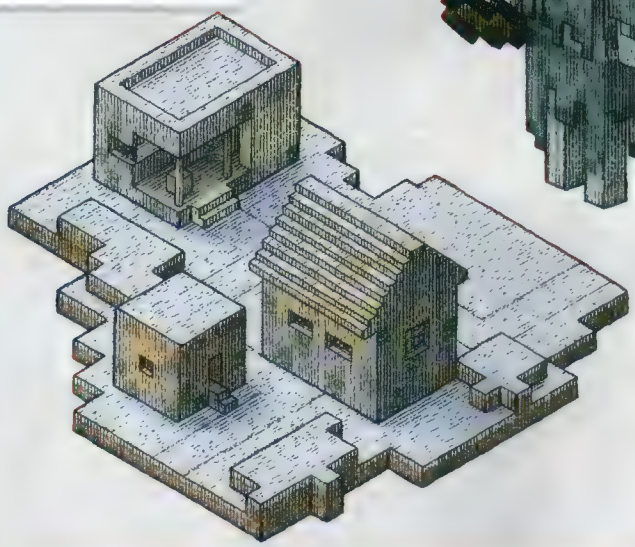
ЗИМОГОРЫ

Увидев этого моба, я тут же догадался, что он родственник скелета. Зимогоры живут только в снежных биомах, а их стрелы накладывают на жертву эффект замедления.



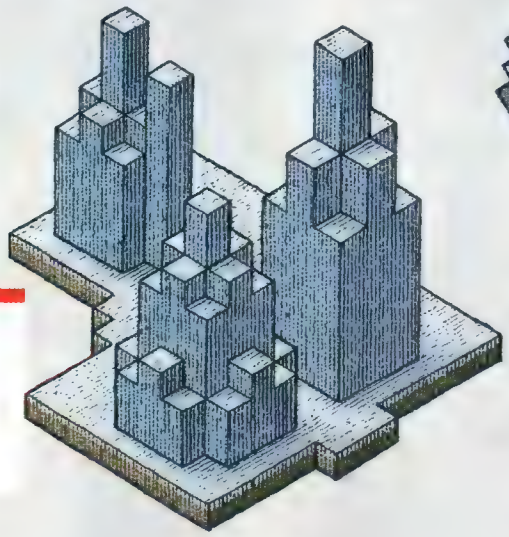
ИГЛУ

Пробираясь через снежную тундру, я наткнулся на иглу, едва заметные на фоне сугробов. Как выяснилось, это отличное временное пристанище для озябшего путника — там я нашёл кровать, печь и верстак. К тому же под снежным домиком оказался погреб, где обнаружились варочная стойка, котёл и сундук с добычей.



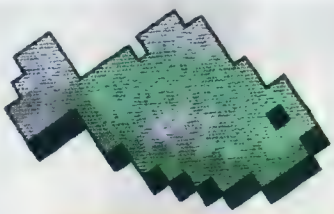
ДЕРЕВНЯ ЗОМБИ

До меня доходили слухи, что некоторые деревни были полностью захвачены зомби, но до путешествия в заснеженную тундру мне такие не попадались. Дома в этой деревне были выстроены из замшелого булыжника и поросли паутиной, а перед тем как приступить к поиску добычи, мне пришлось сразиться с зомби-жителями.



ЛЕДЯНЫЕ ПИКИ

Эти странные конструкции встречаются только в одном биоме. Выбрав самый высокий, я опустошил его изнутри и устроил сверху обзорную площадку.



РЫБА

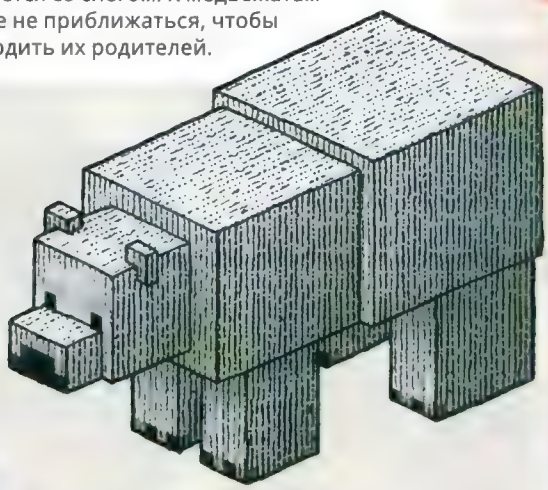
В снежной тундре очень плохо с пропитанием, и мне пришлось пробить во льду полынью и заняться подлёдной рыбалкой.

СУНДУК С ДОБЫЧЕЙ

У деревенского кузнеца и в иглу я обнаружил сундуки. Из иглу я вынес золотые яблоки, пшеницу и изумруды.

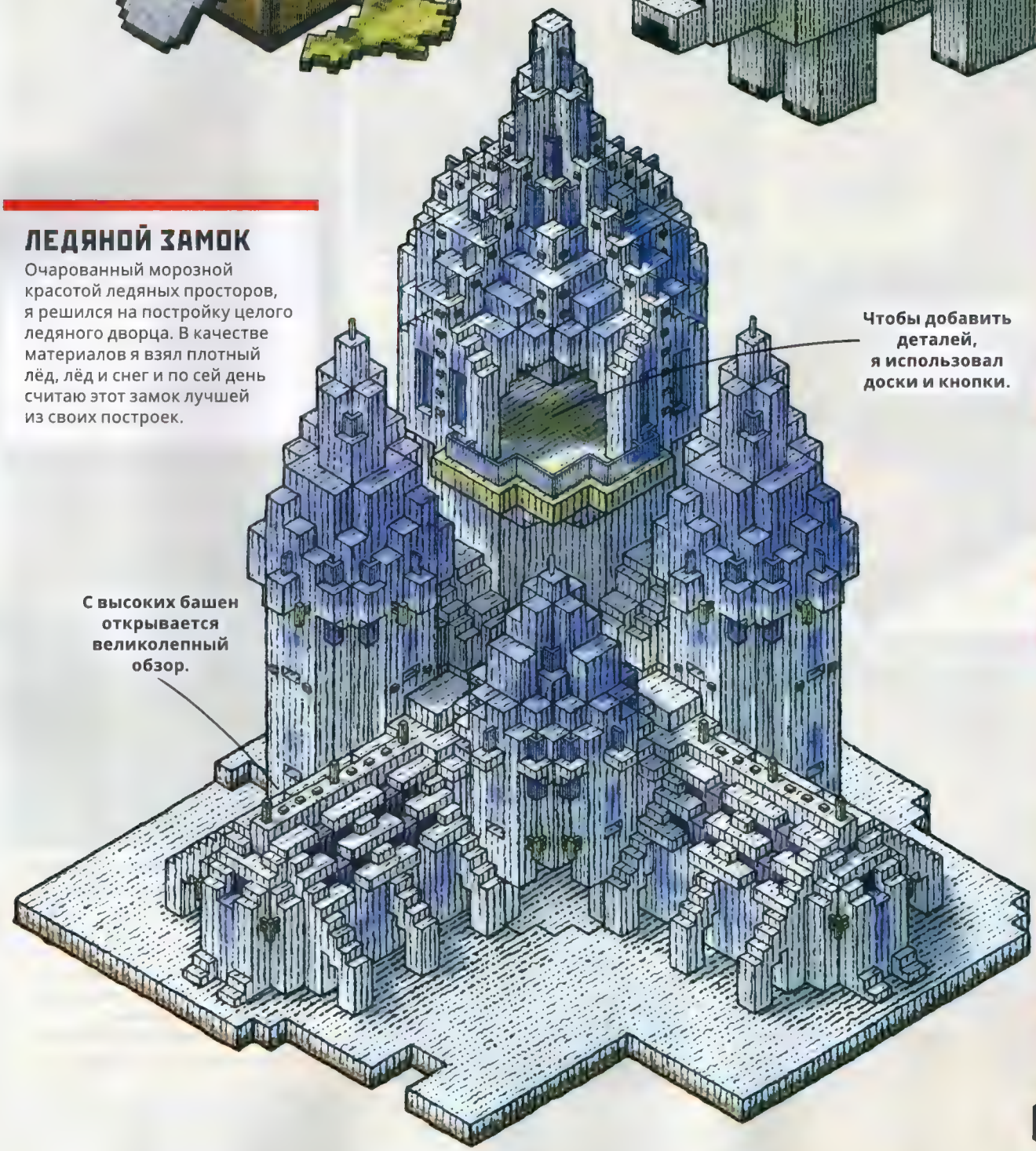
БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ

В снежной тундре я увидел несколько этих потрясающих мобов. Заметить их было непросто, так как их белый мех прекрасно сливается со снегом. К медвежатам лучше не приближаться, чтобы не сердить их родителей.

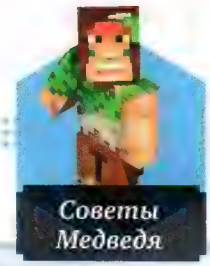


ЛЕДЯНОЙ ЗАМОК

Очарованный морозной красотой ледяных просторов, я решился на постройку целого ледяного дворца. В качестве материалов я взял плотный лёд, лёд и снег и по сей день считаю этот замок лучшей из своих построек.



ГРЯЗНЫЕ ДЖУНГЛИ



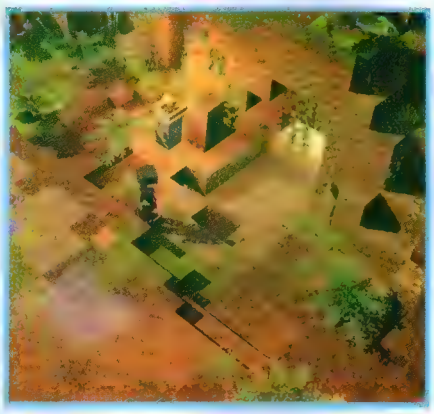
**Продолжаем путь по загадочному миру Подземелий!
Тебя ждут новые локации и удивительные приключения!**

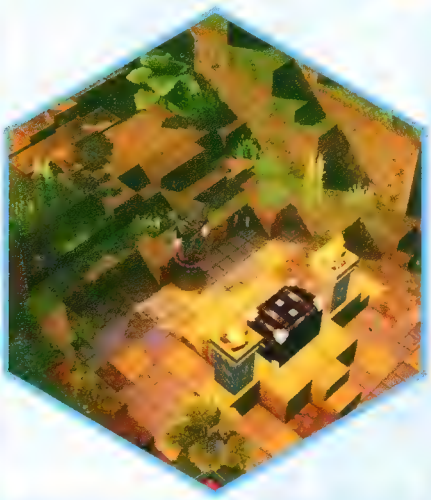
КОШКИ-МЯГКОЛАПКИ

В этой локации лучше не трогать оцелотов. Даже если из них выпадает новое снаряжение (но это крайне редко). Дело в том, что оцелоты могут быть полезны в сражениях с криперами. Если рядом с тобой есть эти дикие кошки, то криперы, которые безумно боятся их, даже не приблизятся к тебе.

РУИНЫ

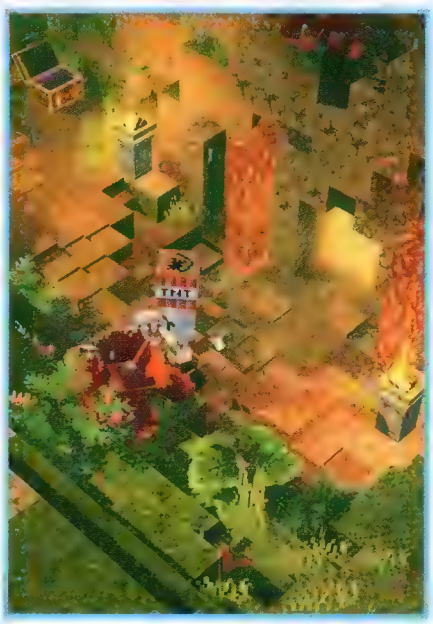
Гуляя по руинам разрушенного храма в джунглях, ты должен сразиться с толпой чудовищ. В круглых подвалах руин ты найдёшь два деревянных и два золотых сундука. Отличная возможность найти хлыст или доспехи оцелота. Вход в руины спрятан в самом начале карты, но он, как и другие секреты, может появиться не в каждой игре.





ЛАВОВОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Если во время прогулки по джунглям ты увидишь вход в пещеру с потоками лавы по бокам, значит, тебя ожидает жаркое путешествие! С помощью специальных механизмов появятся обсидиановые мосты, по которым ты сможешь пройти вперёд. Когда вступишь на мост, на тебя может накинуться отряд монстров. Будь готов дать им отпор!



ОБСИДИАНОВЫЙ СУНДУК

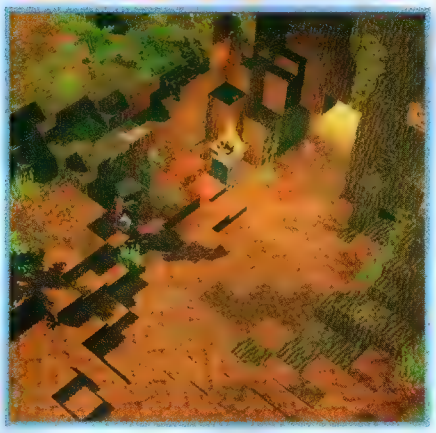
Чтобы узнать, появился ли в локации обсидиановый сундук, открой карту в самом начале локации. Если видишь, что на карте есть значок секрета, значит, сундук ждёт тебя в конце локации. Он будет спрятан недалеко от указателя «Пройдите через каньон». Пройди по мосту из коры дерева. Сразу за ним пересеки ещё один мост, расположенный за каменной колонной с головой крипера. Внимательно изучи эту территорию, и легко отыщешь сундук.

ЕЩЁ ОДИН ХРАМ

Вход в храм расположен недалеко от места, где ты (если повезло) нашёл деревянное подземелье. Этот вход не всегда появляется на карте. Храм находится на склоне гор. Тебе придётся подняться по реке, активировать специальный механизм, сразиться с монстрами. В награду ты получишь золотой сундук.

ДЕРЕВЯННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Во время прохождения этой локации ты после джунглей попадёшь на широкий перекрёсток. Если повезёт, тебе будет доступен вход в деревянное подземелье. Оно не очень большое, но в нём спрятан золотой сундук. Правда, для доступа к сундуку надо будет сразиться с монстрами и активировать несколько механизмов.

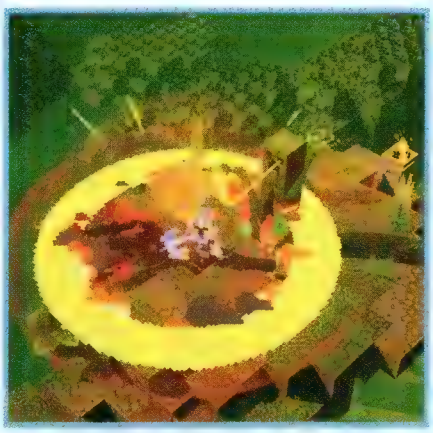


ТВЁРДОСТЬ И СИЛА ДУБА

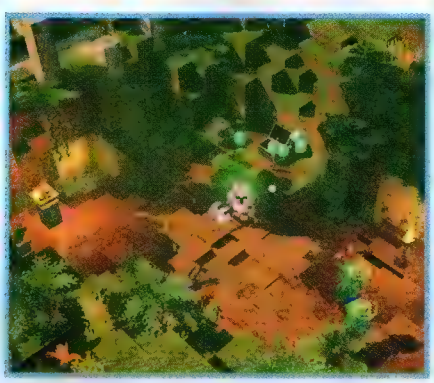
Только в этой локации можно найти зелье из дубовой древесины. С помощью этого зелья получаемый тобой урон уменьшится на 66% (на 15 секунд), и ты сможешь лучше противостоять врагам. Так что скорее забирай себе это зелье, как только оно выпадет из какого-нибудь чудовища.

ВЫЗЫВАЕМ КРИПЕРОВ

Колонна, украшенная головой крипера, может призывать... криперов! После активации колонны отойди от неё подальше, чтобы поприветствовать этих чудовищ так, как они этого заслуживают: обрушь на них град стрел. Если на твой лук или арбалет наложены чары взрыва, то ты можешь отправить криперов в полёт. После победы получишь золотой сундук.



СЕКРЕТНАЯ ЛОКАЦИЯ

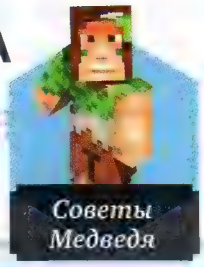


Если перед началом уровня в Грязных джунглях на карте не отмечено ни одного секрета, значит, на уровне появилось подземелье, открывающее вход в секретную локацию. Подземелье появится ближе к концу локации, недалеко от места, где может быть спрятан обсидиановый сундук. Чтобы найти свиток, открывающий вход в новую локацию, нужно активировать три переключателя и победить монстров в подземелье.

ТАЙНА ХРАМА

Чтобы завершить задания в Грязных джунглях, нужно повернуть два куба возле выхода (кубы украшены рисунками головы). Поверни кубы рисунком к себе. Их расположение создаётся случайным образом при каждом запуске локации. Чтобы понять, какой из кубов тебе нужен, внимательно посмотри на первую статую, стоящую на дороге. Поверни левый куб, чтобы рисунок на его грани стал таким же, как голова статуи у храма. Потом осмотри вторую статую, стоящую в конце уровня (иногда рядом с ней может быть спрятан сундук), и повтори рисунок головы статуи на правом кубе. Когда закончишь, нажми на кнопку, победи толпу монстров. Задание выполнено!

ОБСИДИАНОВАЯ ВЕРШИНА



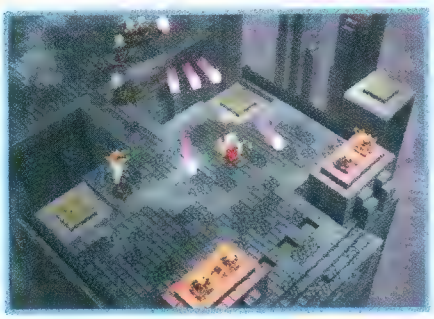
После прохождения Грязных джунглей тебе откроется новая локация. Познакомься с её тайнами!

КОМНАТА С РУНОЙ

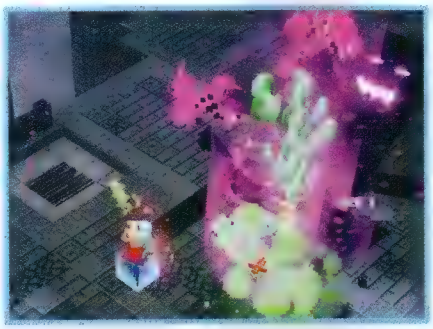
Эта комната станет доступна для тебя, когда ты хотя бы один раз пройдёшь игру. Ты найдёшь вход в неё внутри крепости. Чтобы войти в комнату с руной, нужно передвинуть книгу в библиотеке. Внутри тебя ждёт золотой сундук.

АРХИЗЛОДЕЯНИН

Битва с Архизлодеянином проходит в несколько этапов. Сначала он призывает разбойников, которые защищают его. Чтобы добраться до босса и сразиться с ним один на один, используй трамплины. Он может телепортироваться и быстро перемещаться с места на место, так что здесь тебе пригодятся лук и арбалет. В определённый момент боя Архизлодеянин превращается в другого монстра — в Сердце Края.



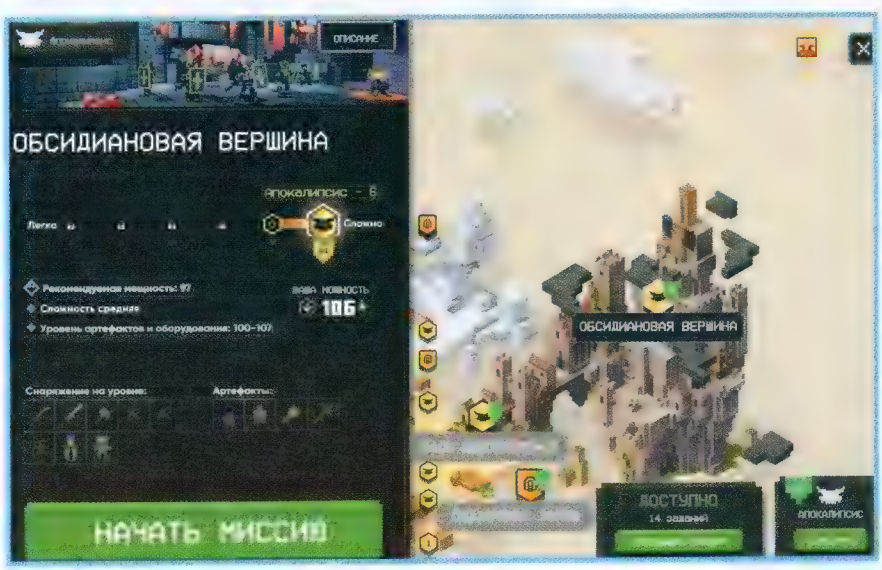
ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ



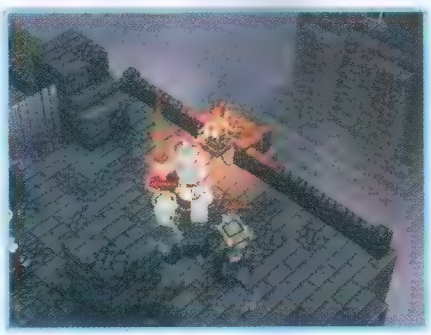
Сердце Края — впечатляющий противник. Атакуй его в ближнем бою, но отступай, как только увидишь его световые лучи. Чтобы не попасть под лучи, используй кувырки, Ботинки скорости или Тотем защиты. После первой атаки Сердце Края трансформируется и снова бьёт лучами по прямой линии. После этой атаки ты снова можешь атаковать Сердце в ближнем бою.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

На средней сложности можно найти новое оружие (Великий молот) и новый артефакт — Призрачный плащ, который даст тебе способность проходить сквозь врагов. А играя на высокой сложности, можно подобрать ещё одно классное оружие — катану.



ПОБЕГ



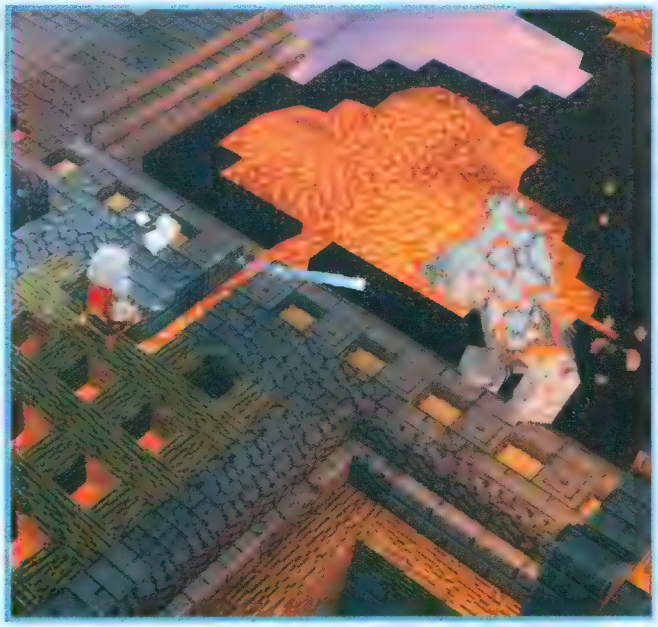
Если видишь, что удача не на твоей стороне и очки здоровья стремительно уменьшаются, то лучше всего отступить, отпрыгнуть с помощью трамплина или спрыгнуть вниз. Ты не получишь урона, ведь это не монстр тебя ударил.
Эту локацию очень сложно пройти без мощного оружия и большого количества средств исцеления.

БЫЛО У ОТЦА ТРИ СЫНА

На этой локации можно встретить трёх Големов красного камня. Первого найти легко. А вот чтобы отыскать остальных двух, придётся сойти с пути и изменить маршрут. Это отличная возможность получить новое оружие и броню. А ещё при поисках големов можно найти несколько сундуков.

ДОГОНИ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

Встретив первого голема, ты можешь подманить его поближе, а затем обойти его и спокойно продолжить путь по жёлтым указателям. Голем не умеет быстро бегать. Он будет идти за тобой некоторое время, а потом отстанет.

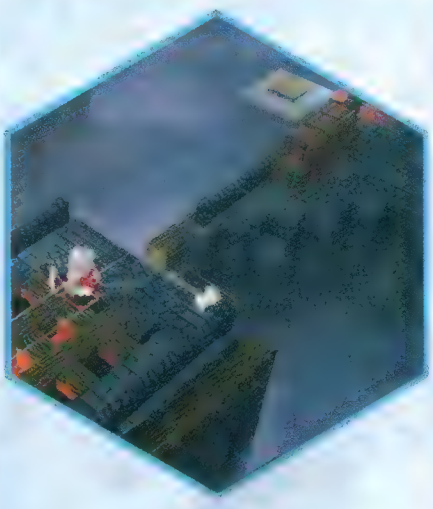


КОРОТКИЙ ПУТЬ

Сразу после встречи с первым големом ты окажешься в замке, где твоё путешествие продолжится. Если ты опытный и нетерпеливый игрок, можешь срезать путь, пройдя по крепостным стенам. Для этого захвати с собой артефакты Лёгкое перо и Ботинки скорости. Эти артефакты нужно активировать до того, как ты попадёшь на стену. Скорее всего, тебе часто придётся прибегать к этим артефактам, ведь на пути могут встретиться невидимые части крепостных стен, преграждающие тебе путь.

ПРОХОД ЗАПРЕЩЁН!

Если после короткого пути по стенам пройти направо, ты увидишь несколько трамплинов. Кажется, можно запрыгнуть на разрушенные крепостные стены... Но нет! Вряд ли это получится. Если ты прыгнешь, то, скорее всего, погибнешь. Так что не рискуй, вернись назад и продолжи путь по жёлтым указателям.



СВИНЬЯ-КОПИЛКА

Сразу же после входа в замок ты встретишь уже знакомую свинью с сундуком на спине. Будь внимателен, ведь чаще всего там будет ещё и Голем красного камня. Сражайся осторожно, в этой части замка не так много места для манёвров. Если ты обошёл замок по крепостным стенам и уже потом решил вернуться и изучить его изнутри, то свинья не появится.

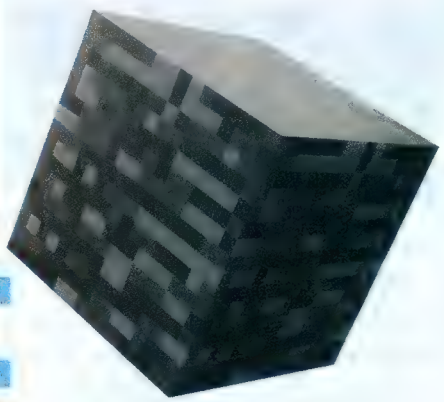
ИГРОВОЙ СЛОВАРИК

ЧАСТЬ 1

Надеемся, наш журнал помог тебе узнать много нового про мир «Майнкрафта», но кое-что ещё может остаться непонятным. На этих страницах мы расскажем, что означают некоторые странные слова, которые можно увидеть в игровом чате и в интернете.

БЕДРОК

Или bedrock (англ.) — это английское название коренной породы, блоков, которыми снизу ограничено игровое пространство кубического мира. В режиме выживания этот блок невозможно уничтожить.



ЧАНК

Чанк (от англ. chunk — «ячейка, кусок») — это участок игрового мира «Майнкрафта» размером 16 х 16 блоков по горизонтали и высотой в 356 блоков. Бесконечный мир генерируется вокруг игрока именно чанками, и если в режиме творчества лететь очень быстро, можно улететь туда, где чанки ещё не сгенерировались, и лично пронаблюдать создание игрового пространства.

БОСС

Боссы — это очень сильные враждебные мобы, даже опаснее криперов! В «Майнкрафте» два босса: дракон Края и иссушитель. Дракон Края живёт только в параллельном измерении Край, куда нужно строить портал, а иссушителя нужно создавать и оживлять самому.

ГРИФИНГ

Или гриферство (от англ. griefing — «вредительство») — это нанесение вреда другим игрокам. В основном это разрушение построек и воровство предметов, а тот, кто так делает, называется грифером.

ДЖЕБ

Полное имя Джеба — Йенс Бергенстен, он ведущий разработчик «Майнкрафта», в 2012 году сменивший на этом посту создателя игры Нотча (см. стр. 42).

ЛАГ

Заметная задержка между нажатием клавиши действия и выполнением этого действия. Из-за лагов можно свалиться с утёса или проиграть бой.

МАРКЕТ

Сокращение от английского Marketplace — внутриигровой магазин «Майнкрафта», где можно купить скины, паки текстур или интересные миры. Всё содержимое магазина сделано игроками.

МИЛИ

От англ. melee, «ближний бой» — сражение врукопашную или на мечах. Милишник — игрок или моб, дерущийся в ближнем бою. Лук и стрелы, соответственно, — оружие дальнего боя.

ИГРОВОЙ СЛОВАРИК

ЧАСТЬ 2

МАЙНКОН

Minecon Earth — это ежегодное праздничное мероприятие, организованное компанией Mojang. Трансляции с мероприятия можно найти в интернете.

МОД

Сокращение от «модификации» — добавление в игру того, чего в ней раньше не было. Это может быть визуальное обновление или изменение игровой механики.

MOJANG

Шведская компания, разработавшая «Майнкрафт». Была основана в 2009 году Нотчем, создателем игры. На данный момент Mojang принадлежит корпорации Microsoft.

НУБ

Новичок, ничего не знающий об игре и о том, как в ней себя вести. Если ты читаешь наши журналы, ты уже не нуб!

НОТЧ

Разработчик, создавший «Майнкрафт», основатель Mojang. Его настоящее имя — Маркус Перссон.

ПОРТАЛ

Это ворота, ведущие из Верхнего мира «Майнкрафта» в одно из параллельных измерений — в Нижний мир или в Край. Единственный способ попасть в Нижний мир — это построить портал из обсидиана и активировать его при помощи огнива. А чтобы попасть в Край, нужно отыскать готовый портал в крепости в Верхнем мире и активировать его оком Края. Эти миры очень опасны и требуют от игрока серьёзной подготовки.

МИРНЫЙ

Мирный — самый простой уровень сложности, в этом режиме в этом режиме мобы не будут нападать, и ты не будешь испытывать голода, но ресурсы всё равно придётся собирать самому.

REALMS

Механизм игры, при которой игроками арендуется платный сервер Mojang. Вход на такой сервер возможен только по приглашению от его автора, а сам сервер будет включён постоянно, даже если в данный момент никто не играет.

ПЕСОЧНИЦА

Разновидность игр, в которой игрок не ограничен жёсткими правилами и не имеет конкретной цели. Именно такой игрой и является «Майнкрафт» — ты сам выбираешь, что тебе делать и какое приключение ждёт тебя следующим.

ПАК ТЕКСТУР

Это набор текстур, то есть картинок, «надетых» сверху на игровые блоки, мобов или игроков.

ЗЕРНО

От англ. seed («зерно, семя») — это набор чисел и букв, присущий созданному миру. Если тебе очень понравился мир, в котором ты начал игру, ты можешь поделиться зерном с другом, чтобы он создал у себя точно такой же. Посмотреть и скопировать зерно своего мира можно в настройках, а ввести чужое зерно — при создании нового мира.

АПДЕЙТ

От англ. update — «обновление игры». Разработчики постоянно придумывают что-нибудь новенькое, и внедрение этих нововведений называется обновлением. Некоторые обновления тематические, например водное. Бывает и так, что после обновления из игрового мира что-то убирают.

СЕРВЕР

Доступный для нескольких игроков мир в «Майнкрафте», где можно играть с друзьями.

ВАНИЛЬ

Что-то ванильное в игровом сленге — это оригинальная, немодифицированная версия. В журналах мы обычно описываем ванильный «Майнкрафт», где на игру не установлено никаких модификаций и текстур.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

Каталог «Почта России» — **ПА971**

А также на сайте **PODPISKA.POCHTA.RU**

ВСЕГО от 142 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2024 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

EAC

Журнал «Майнкрафт» 9 (37), декабрь 2023 г.
Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Юридический адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Олег Вольдемарович Вишняков.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-7698/7.
Тираж 49 000 экз.
Подписано в печать 28.11.2023.
Дата печати (производства): 11.2023.
Дата выхода в свет: 12.12.2023.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ» 220125, г. Минск, пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.